

# PETA DIGITAL OBJEK PARIWISATA DAN KULINER DI KABUPATEN JEPARA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE SCRUM

Riza Abi Emawan<sup>1</sup>, Nova Rijati, SSi, M.Kom<sup>2</sup>

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5-11, Semarang, Jawa Tengah 50131 - (024) 3517261

E-mail : [rizaabiemawan@yahoo.com](mailto:rizaabiemawan@yahoo.com)<sup>1</sup>, [novaola@yahoo.com](mailto:novaola@yahoo.com)<sup>2</sup>

---

## ABSTRAK

*Peta Digital Objek Pariwisata dan Kuliner di Kabupaten Jepara merupakan faktor yang penting dalam perkembangan obyek pariwisata dan kuliner di kabupaten Jepara. Peta Digital dapat digunakan sebagai salah satu media promosi serta media informasi baru bagi dinas kepariwisatawan dan kebudayaan di kabupaten Jepara. Media ini dapat digunakan sebagai salah satu media komunikasi pemasaran objek pariwisata dan kuliner yang ada di kabupaten Jepara. Dengan adanya peta digital pariwisata dan kuliner dapat memperoleh informasi yang spesifik mengenai lokasi serta objek-objek yang di tawarkan. Selama ini promosi, publikasi atau informasi tentang pariwisata dan kuliner kota Jepara hanya dari peta konvensional kurang menarik pengalaman wisatawan mancanegara yang pernah mengunjungi kota Jepara ataupun dari luar daerah. Tujuan Penelitian ini adalah memberikan sebuah bentuk panduan tambahan bagi turis yang akan pariwisata dan kuliner di kabupaten jepara, yang sebelumnya bentuk panduan wisata dan kuliner berupa brosur dan web. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan Peta digital pariwisata dan kuliner di kabupaten Jepara dengan menggunakan pendekatan metode scrum. Dari hasil pengembangan diharapkan memudahkan dalam pembuatan Peta digital yang mendukung gambar bergerak serta video dan memberikan kemudahan pengguna dalam mengakses kapan saja dan dimana saja karena dapat menggunakan mobilephone, tablet.*

**Kata Kunci :** Peta digital, Metodologi Scrum, Eclipse, Mobile.

## ABSTRAK

*Digital Map of Tourism Object and Culinary in the District of Jepara is an important factor in the development of tourism and culinary in district of Jepara . Digital maps can be used as a promotional media and new information media for touring and cultural services in the district of Jepara. This media can be used as a marketing communication media of tourism objects and culinary in district of Jepara.. By applying the digital maps of tourism objects and culinary can obtain specific information about the location and objects that is offered. Nowadays, the promotion, publication or information about tourism objects and culinary in Jepara only from conventional map that do not make tourist who have visited the district of Jepara feel interested. Purpose of this study is to provide a form of additional guidance for tourists who will make a tour and culinary in district of Jepara , previously form of tourism and culinary guidance is brochures and web. This research focus is on the development of digital maps of tourism and culinary in district of Jepara using Scrum method approach. From the results of the development is expected to ease in making digital maps that support moving images and video and provide user in accessing digital map anytime and anywhere by using the mobilephone or tablet.*

**Keywords:** Digital map, Scrum methodology, Eclipse, Mobile.

## I. PENDAHULUAN

Dalam rangka perwujudan amanat Peraturan Presiden RI no 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2010-2014 serta dengan Undang-Undang Nomer 25 Tahun 2004 Tentang Sistem perancangan Pembangunan Nasional (SPPN) dan peraturan Pemerintahan Nomer 40 Tahun 2006 tentang Tata Cara Penyusunan rencana Pembangunan Nasional bahwa Pimpinan kementerian/Lembaga diwajibkan menyusun Renstra-KL sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya yang merupakan penjabaran dari visi dan misi Kementerian/Lembaga dalam rangka pencapaian sasaran pembangunan nasional secara menyeluruh.[1] Dalam kaitan dengan hal tersebut di atas, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata (Kembudpar) telah menyusun rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata 2010-2015 yang memuat visi, misi, dan nilai-nilai, penilaian dan kajian lingkungan eksternal dan internal, tujuan sasaran dan faktor kunci keberhasilan, serta strategi Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata dari tahun 2010 sampai dengan 2015 sebagai upaya memberikan informasi yang terpercaya menyangkut program dan kegiatan untuk mencapai target dan sasaran pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan nasional.[1]. Kota Jepara merupakan kota kecil yang memiliki potensi wisata cukup menarik. Tidak hanya objek wisata budaya, wisata kuliner di kota Jepara cukup banyak dan bervariasi. Namun keterbatasan media penyampaian informasi menjadi kendala. Media penyampaian informasi-informasi yang berhubungan dengan wisata masih menggunakan media cetak seperti brosur serta papan iklan serta kurangnya informasi mengenai letak tempat wisata yang ingin dituju. Sehingga diperlukan sebuah Sistem Informasi Peta digital pariwisata dan kuliner yang dapat mendukung kegiatan para wisatawan di kota Jepara. Belum ada media informasi pariwisata yang berbasis mobile yang memberikan informasi wisata yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. [1]. Dengan adanya Sistem Informasi peta digital pariwisata dan kuliner maka informasi daerah pariwisata dan kuliner dapat diandalkan.

Sistem informasi Peta digital Pariwisata dan kuliner di kota Jepara yang ada saat ini yaitu berbasis web dimana sistem tersebut memiliki kekurangan yaitu sistem informasi tersebut hanya cocok diakses melalui desktop. Dalam hal ini wisatawan tidak dapat mengetahui keberadaan tempat wisata tanpa menggunakan desktop ketika berada diperjalanan. Keadaan inilah yang coba dimanfaatkan untuk mempermudah wisatawan untuk mengetahui keberadaan tempat pariwisata menggunakan teknologi mobile.

[1] Perangkat Smartphone seperti BlackBerry, Android dan iPhone sudah seperti teman setia yang dapat memberikan banyak informasi bagi penggunaannya. Di kota Jepara penggunaan Smartphone Android mulai banyak. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi Android untuk membantu masyarakat kota Jepara. Aplikasi dalam bentuk mobile android merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk Mobile mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi tempat pariwisata dan kuliner Kota Jepara ini diharapkan pengguna bisa terbantu menemukan tempat pariwisata budaya, sejarah, kesenian, alam dan kuliner dan informasi lainnya tentang kota Jepara.

[2] Berdasarkan uraian di atas maka masalah yang bisa dirumuskan adalah Bagaimana memberikan informasi kepada user mengenai informasi tempat pariwisata dan kuliner secara up to date dan mudah di akses. Bagaimana menampilkan peta digital tersebut di aplikasi mobile, serta informasi tempat wisata dan kuliner sesuai dengan geografis sebenarnya, sehingga user mendapatkan informasi tidak hanya berupa tulisan saja, melainkan dalam bentuk gambar sehingga lebih mudah untuk di pahami dan diakses oleh user.[3]. Untuk lebih memfokuskan masalah yang telah dirumuskan, maka perlu Penyajian data dalam bentuk sistem informasi daerah pariwisata dan kuliner di Jepara, dan komponen-komponen pendukung dalam peta seperti letak objek pariwisata atau kuliner, nama jalan, dan objek pendukung seperti rumah sakit atau hotel. Peta digital yang akan di tampilkan dalam media mobile hanya menyediakan informasi yang berhubungan dengan objek objek

wisata dan kuliner yang ada di kota Jepara.[4].Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah Scrum.Dalam metode scrum sangat cocok di gunakan untuk pengembangan software skala kecil yang mempunyai requiretmen yang berubah-ubah.[5].Metode Scrum scrum merupakan sebuah metode yang mudah dikontrol yang mana peningkatan pekerjaan dapat terjadi setiap periode waktu yang ditentukan[5].Agar pembuatan sistem Peta digital ini dapat diselesaikan dengan baik, maka dibutuhkan perancangan sistem yang baik. Penulis menggunakan metode Scrum karena dapat menghasilkan sebuah produk yang baik. Hal ini dikarenakan dalam pengerjaannya dilakukan secara bertahap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[6].Sehingga memungkinkan menghasilkan aplikasi peta digital yang baik dan berguna menurut pengguna yang akan menggunakannya.Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian mengenai Peta digital objek pariwisata dan kuliner di kabupaten Jepara.Sehingga dengan adanya aplikasi peta digital ini dapat mempermudah turis untuk mencari letak objek pariwisata dan kuliner di kabupaten Jepara.

## II. METODE YANG DIUSULKAN

### A. Tinjauan Studi

Penyampaian informasi tentang lokasi objek wisata di Kabupaten Jepara dengan menggunakan media brosur di tempat-tempat wisata yang ditempelkan pada papan informasi serta kurangnya minat wisatawan dalam membaca informasi tersebut menjadi suatu permasalahan bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Jepara dalam mempromosikan sektor pariwisata di daerah tersebut.KesuksesanVisit Jateng 2014 bukan hanya melulu terletak di pundak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, melainkan akan sangat tergantung pada semangat bahu-membahu multisektoral. Para wisatawan akan mengalami kesulitan untuk menentukan rute perencanaan perjalanan wisata karena gambaran daerah wisata tersebut tidak tersedia seperti visualisasi tempat, dan daerah wisata serta jalan yang akan dilalui.

Maka dibutuhkan suatu cara dengan memanfaatkan teknologi yang bisa membuat telepon seluler dapat berinteraksi dengan user

dimana informasi tersebut dapat langsung diperoleh dimana saja oleh setiap wisatawan guna mengetahui tempat lokasi objek wisata dan kuliner yang akan mereka tuju yaitu dengan Aplikasi Mobile. Penelitian ini membuat perancangan sistem informasi peta digital objek wisata dan kuliner di kabupaten jepara berdasarkan data spasial dan non-spasial yang dimiliki oleh objek wisata dan kuliner dan menampilkannya secara visual paada peta. Dengan adanya sistem informasi ini, pengguna dapat mengetahui tempat-tempat di daerah jepara yang biasa dijadikan tempat wisata dan kuliner.

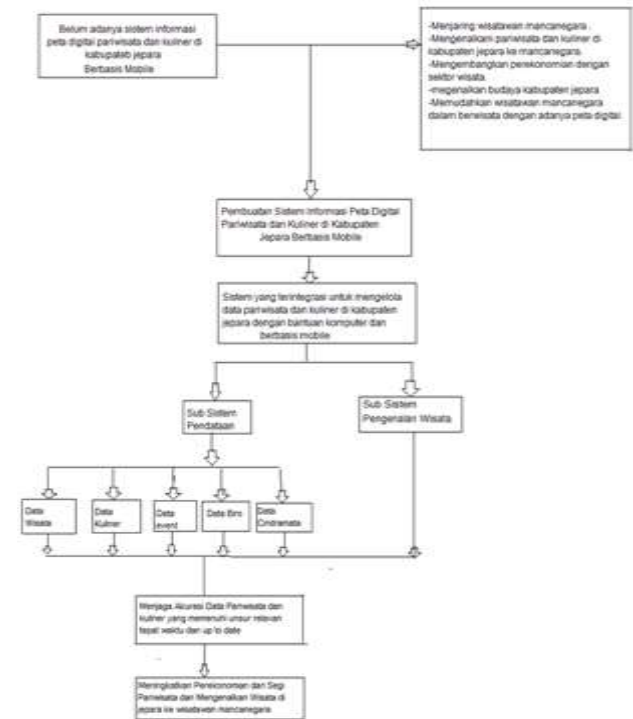
[5].Menurut Charter (2003:17) Peta merupakan penyajian grafis dari sebagian atau seluruh permukaan bumi pada suatu bidang datar dengan menggunakan suatu skala dan sistem proyeksi tertentu. Penyajian unsure-unsur permukaan bumi pada suatu peta dilakukan dengan cara memilih, mengeneralisasi data pada permukaan bumi sesuai dengan maksud dan tujuan pembuatan peta tersebut. Peta menyajikan sejumlah informasi mengenai permukaan bumi yang di harapkan dapat di gunakan secara baik oleh pengguna. Peta digital merupakan peta kertas, foto satelit atau gambar gambar yang telah terdigitasi. Peta digital merupakan data input yang sangat penting dalam karya Tugas Akhir ini. Peta digital ini nantinya Data pada peta digital pada umumnya dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :*Spatial Data* *Spatial Data* terdiri dari titik, garis dan poligon. Data berupa titik mewakili segala sesuatu yang dapat di gambarkan dengan koordinat x, y seperti lokasi dari objek atau tempat. Data berupa garis mewakili panjang seperti jalan. Sedangkan data bertipe poligon biasanya mewakili segala suatu yang memiliki batasan seperti kota negara, dan lain-lain,*Tabular Data* *Tabular Data* adalah data berupa informasi dari data spasial. Misalnya data nama kecamatan untuk peta wilayah. *Image Data* *Image Data* adalah data yang berupa gambar. Biasanya di gunakan untuk membuat sebuah peta digital. Untuk membuat peta digital, *Image Data* ini dapat berfungsi sebagai peta dasar. *Image Data* bias didapatkan dari hasil foto satelit, atau peta konvensional yang telah di-scanner[7].Fungsi peta Secara umum fungsi peta adalah sebagai berikut :Menunjukan posisi atau lokasi suatu tempat, terutama lokasi relative. Memperllihatkan ukuran

karena dari peta dapat di ukur jarak, luas ataupun arah diatas permukaan bumi. Memerlihatkan bentuk seperti benua negara, gunung, sungai, bangunan dan sebagainya. Membantu para peneliti sebelum melakukan survai untuk mengetahui kondisi daerah yang akan di teliti. Memberikan informasi pokok dari aspek keruangan tentang larakter suatu daerah.[8]. Jenis-jenis Peta Peta dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, Pengklarifikasi ini antara lain: Peta Umum Peta umum adalah peta yang menggambarkan kenampakan yang ada pada suatu daerah secara umum, baik kenampakan alami maupun kenampakan budaya. Peta Khusus / Tematik Peta khusus / Tematik adalah peta yang menggambarkan kenampakan-kenampakan tertentu saja di permukaan bumi, baik kondisi fisik maupun social budaya. Beberapa contoh peta tematik misalnya peta iklim, peta persebaran penduduk, peta perhubungan, peta pariwisata, peta penggunaan lahan dan peta politik[1].

### B. Media Interaktif

Berdasarkan penjelasan pada jenis-jenis media pembelajaran, bahwa (seels Glasgow) mengelompokan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi: Media berbasis telekomunikasi, misal teleconference, kuliah jarak jauh, Media berbasis microprocessor misal *computer-assitted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia dan compact (video) disc. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respom yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensial penyajian.(Seels Glasgow).[9]

### C. Kerangka Pemikiran



*Unified Modeling Language* merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam bahasa pemrograman yang berorientasi objek, saat ini UML akan mulai menjadi standar masa depan bagi industri pengembangan sistem/perangkat lunak yang berorientasi objek sebab pada dasarnya UML digunakan oleh banyak perusahaan raksasa seperti IBM, Microsoft, dan sebagainya.[4] Scrum adalah Scrum merupakan metode pengembangan perangkat lunak agile yang disusun oleh Jeff Sutherland dan tim pengembangnya pada awal 1990. Scrum merupakan istilah yang berasal dari permainan rugby, yang berarti sebuah grup membuat formasi di sekitar bola dan anggota tim bekerja sama (terkadang dengan kekerasan) untuk memindahkan bola[5]. SCRUM dalam metode ini digunakan untuk ukuran tim kecil sehingga pekerjaan masing-masing anggota menjadi spesifik dan efektif dalam pembuatan peta digital pariwisata dan kuliner di kabupaten Jepara.

Adapun metode Scrum terdiri dari Scrum Teams beserta peran (roles), pertemuan (events), dan artefak (artifacts) yang terkait dengannya. Adapun penjelasan ketiga hal tersebut adalah sebagai berikut:

## Scrum Roles

1. Product Owner Product owner bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai suatu produk dan kerja yang dilakukan oleh tim pengembang (development team). Product owner bertanggung jawab terhadap pengaturan Product Backlog. Selain itu, seluruh organisasi harus menghormati apa yang telah menjadi keputusan product owner demi kesuksesan pengembangan sistem.  
Scrum Master
2. Scrum master bertanggung jawab untuk memahami Scrum telah dipahami dan dilaksanakan oleh keseluruhan tim. Scrum master adalah seorang pemimpin yang memberikan pelayanan kepada keseluruhan tim Scrum agar dapat bekerja sesuai dengan perencanaan yang telah direncanakan.  
Development Team
3. Development team atau tim pengembang merupakan para ahli yang bekerja untuk menghasilkan potongan produk yang berpotensi untuk dirilis pada setiap akhir sprint. Development team distrukturisasi oleh organisasi untuk mengatur dan mengelola pekerjaannya secara mandiri. Sinergi yang dihasilkan akan meningkatkan keseluruhan.

## III. METODE PENELITIAN

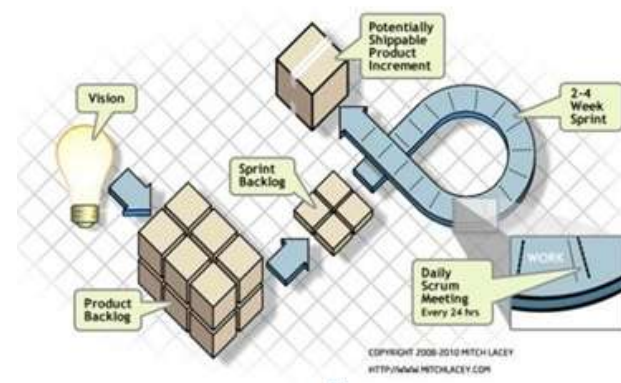
### 1. Sumber Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini, yaitu:

- a. Studi Literatur Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode ini dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen sebagai referensi seperti melalui situs-situs di internet yang membahas mengenai *metode scrum*, *Peta digital*. Selain itu data-data sebagai sumber referensi banyak diperoleh melalui majalah, buku-buku, serta tabloid.
- b. Metode Eksperimen  
Metode eksperimen yaitu metode pengamatan langsung terhadap penelitian yang dilakukan. Selain melakukan pengamatan juga dilakukan pencatatan dokumen yang berkaitan dengan obyek penelitian secara cermat dan sistematis.

## 2. Metode Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah Scrum. Scrum adalah sebuah proses kerangka kerja yang telah digunakan semenjak tahun 1990 untuk mengelola pengembangan produk yang kompleks [6]. Scrum bukanlah sebuah proses atau teknik untuk membuat produk, melainkan sebuah kerangka kerja yang didalamnya dapat dimasuki berbagai proses dan teknik. Scrum menawarkan kerangka kerjayang menjagasesuaia proses dapat terlihat dengan jelas. Praktisi Scrum dimungkinkan untuk mengetahui secara persis apa yang sedang terjadi, sehingga dapat membuat penyesuaian untuk menjaga proyek berjalan sesuai tujuan yang diinginkan (Schwaber, 2004).



**Gambar.1 Aliran Proses Metodologi Scrum**

## IV. Rancangan Sistem dan Implementasi

### 1. Rancangan Sistem

Pada pembuatan peta digital ini terdapat 3 macam fitur, yaitu profil Kabupaten Jepara, Peta Kabupaten Jepara, Informasi objek-objek wisata dan kuliner. Pada proses pembuatan aplikasi terlebih dahulu membuat konsep pada tiap-tiap aplikasi yaitu menentukan tujuan, identifikasi audiens, macam aplikasi, tujuan aplikasi dan spesifikasi umum. Berdasarkan pedoman tersebut diperlukan deskripsi untuk pengembangan peta digital ini. Dalam dekripsi dapat diketahui karakteristik peta digital interaktif yang dikembangkan, audiens dan lain-lain.

### 2. Tujuan Perancangan Sistem

Tahap ini dilakukan analisa terhadap kemampuan, batasan dan tujuan sebuah perangkat lunak. Analisa kebutuhan sistem yang dikembangkan adalah sebagai berikut :  
Merancang naskah yang akan dibuat program.

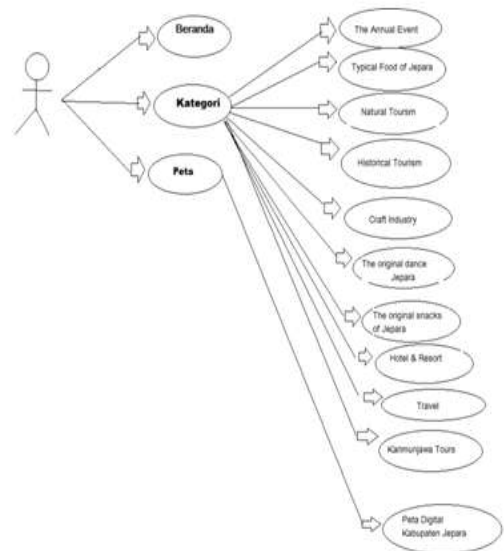
Dalam hal ini yaitu merancang from program atau membuat *storyboard* program, Merancang isi program dengan bahan yang telah disiapkan baik berupa teks penjelasan dan gambar. Teks diperoleh dari buku-buku literature, sedangkan gambar diperoleh dari internet dan buku-buku literature, Membuat form program dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh pemakai program.

### 3. Perancangan Product Backlog

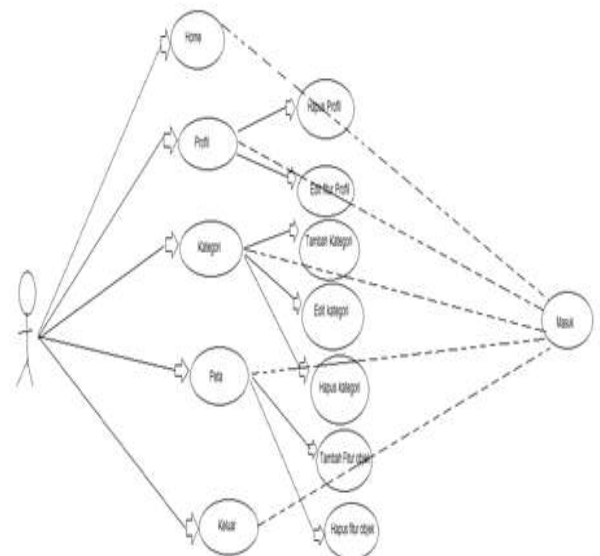
Menggunakan metodologi Scrum, sebelum sprint atau penggarapan sistem dilakukan, perlu dibuat daftar kebutuhan sistem beserta menentukan prioritas kebutuhan sistem tersebut. Dalam metodologi Scrum disebut Product Backlog, yang biasanya dibuat dalam bentuk user story: [6]

### 4. Perancangan Sistem

Hasil dari analisis kebutuhan fungsional sebelumnya kemudian dirancang dengan menggunakan UML (*Unified modelling language*). Dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya, selanjutnya dibuat pemodelan dari sudut pandang *user* menggunakan *use case* diagram *Use case* diagram merupakan diagram yang dibuat dengan melihat dari sudut pandang pengguna. Pada *use case* pengguna seolah-olah dilibatkan pada tahap analisis dan desain sistem. *Use case* diagram merupakan suatu konstruksi yang membantu analisi sistem untuk menentukan bagaimana keadaan sistem. *Use case* diagram akan menggambarkan sistem dengan berpijak dengan apa yang akan dilakukan *user* terhadap sistem. . Diagram *use case* menggambarkan fungsionalitas Aplikasi Peta Digital publishing ini.[14]. Berikut bahwa user dapat melakukan beberapa aktivitas seperti seperti *Beranda*, *kategori*, *Peta*,



**Gambar : 4.3 Use Case Diagram User**



**Gambar 4.4 Use Case Diagram Admin**

### 5. Rancangan Sprint

Rancangan sprint berisi perencanaan berapa kali akan dilakukan sprint beserta menentukan product backlog mana saja yang akan dikerjakan di masing-masing sprint tersebut. Product backlog pada masing-masing sprint dipecah menjadi daftar pekerjaan (task list) yang biasa disebut sprint backlog. Pada penelitian ini,

dilakukan 2 kali sprint. Adapun penjelasan detailnya adalah seperti berikut: Product backlog yang akan dikerjakan pada Sprint 1 fokus pada kebutuhan sistem dari sisi kategori pengguna adalah mahasiswa, product backlog yang dikerjakan, antara lain:

No	Story ID	User Stories	Estimasi
1	13	Sebagai seorang user saya ingin dapat membuat peta digital sesuai dengan kategori yang disarankan.	16 jam
2	14	Sebagai seorang user saya ingin Pengguna dapat mengakses fitur jika telah conect internet	10 jam
3	15	Sebagai seorang user saya ingin Pengguna dapat mengakses fitur kapan saja dimana saja.	10 jam
4	16	Sebagai seorang user saya ingin Sistem dapat menampilkan daftar objek yang mudah di mengerti yang ada di kabupaten Jepara	8 jam
5	17	Sebagai seorang user saya ingin Pengguna dapat membaca informasi tentang jepara telah di publish	10 jam
6	18	Sebagai seorang user saya ingin Pengguna dapat mengasihkan saran dan kritik.	10 jam
7	19	Sebagai seorang user, saya ingin bisa mengakses system dan membaca kategori yang ada.	12 jam
		<b>TOTAL</b>	76jam

**Tabel 4.2 Product backlog Sprint I**

Product backlog yang akan dikerjakan pada Sprint 2 fokus pada kebutuhan sistem dari sisi kategori admin product backlog yang dikerjakan, antara lain:

No	Story ID	User Stories	Estimasi
1	1	Sebagai seorang admin , saya ingin bisa login sehingga saya dapat mengakses system.	16 jam
2	2	Sebagai seorang admin saya ingin dapat edit profil, sehingga dapat merubah rubah tampilan.	10 jam
3	3	Sebagai seorang admin saya ingin dapat menghapus fitur profil, sehingga dapat melihat profil yang baru yang up to date.	10 jam
4	4	Sebagai seorang admin saya ingin dapat merubah tampilan home, sehingga dapat tampilan home lebih menarik.	8 jam
5	5	Sebagai seorang admin saya ingin dapat menambahkan kategori, sehingga dapat daftar kategori lebih lengkap.	10 jam
6	6	Sebagai seorang admin saya ingin dapat edit kategori, sehingga dapat memberi informasi yang actual.	10 jam
7	7	Sebagai seorang	12 jam



		admin saya ingin dapat menghapus kategori, sehingga dapat menghapus kategori jika tidak sesuai konten.	
8	9	Sebagai seorang admin saya ingin dapat menambahkan fitur objek di peta, sehingga dapat melihat daftar kategori objek yang lebih lengkap.	7 jam
10	10	Sebagai seorang admin saya ingin dapat menghapus fitur objek peta, sehingga dapat menghapus kategori jika tidak sesuai.	8 jam
11	11	Sebagai seorang admin saya ingin dapat memage kategori peta digital, sehingga dapat menghapus peta digital	10 jam
12	12	Sebagai seorang admin saya ingin dapat manage kategori peta digital, sehingga dapat mengedit kategori peta digital jika terjadi kesalahan penulisan.	12 jam
13	13	Sebagai seorang admin, saya ingin bisa logout sehingga akun saya tidak digunakan orang lain	8 jam

		<b>JUMLAH</b>	121 jam
--	--	---------------	---------

**Tabel 4.3 Product backlog Sprint II**

#### 6.Desain Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau desain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakaian sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai. Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancang yang dibuat meliputi rancangan halaman menu utama dan layar pembuka dimana pada halaman menu utama terdapat menu-menu sebagai berikut : The annual Event, Typical food of jepara, Natural Tourism, Historical Tourism, Craft Industry, The Original Dance of Jepara, The original Snack of Jepara, Hotel & Resort, Travel, Karimun Jawa Tour.



Tab el	Sketsa																														
4.3	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Jepara Guide App</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Visit Jepara</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Informasi tentang kabupaten jepara</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) The annual Event</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Typical food of jepara</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Natural Tourism</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Historical Tourism</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Craft Industry</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) The Original Dance of Jepara</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) The original Snack of Jepara</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Hotel &amp; Resort</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Travel</td> </tr> <tr> <td colspan="2">(+ ) Karimun jawa Tour</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Menu</td><td>Maps</td></tr> </table>	Jepara Guide App		Visit Jepara		Informasi tentang kabupaten jepara		(+ ) The annual Event		(+ ) Typical food of jepara		(+ ) Natural Tourism		(+ ) Historical Tourism		(+ ) Craft Industry		(+ ) The Original Dance of Jepara		(+ ) The original Snack of Jepara		(+ ) Hotel & Resort		(+ ) Travel		(+ ) Karimun jawa Tour				Menu	Maps
Jepara Guide App																															
Visit Jepara																															
Informasi tentang kabupaten jepara																															
(+ ) The annual Event																															
(+ ) Typical food of jepara																															
(+ ) Natural Tourism																															
(+ ) Historical Tourism																															
(+ ) Craft Industry																															
(+ ) The Original Dance of Jepara																															
(+ ) The original Snack of Jepara																															
(+ ) Hotel & Resort																															
(+ ) Travel																															
(+ ) Karimun jawa Tour																															
Menu	Maps																														

Tabel 4.3 Layar Pembuka aplikasi. Menampilkan aplikasi judul dan isi menu

Tabel 4.4 Menu Maps pada menu Maps

4.4	<div>Menampilkan peta Keseluruhan kabupate Jepara serta letak objek</div> <div>(+ ) ( - )</div>
-----	---

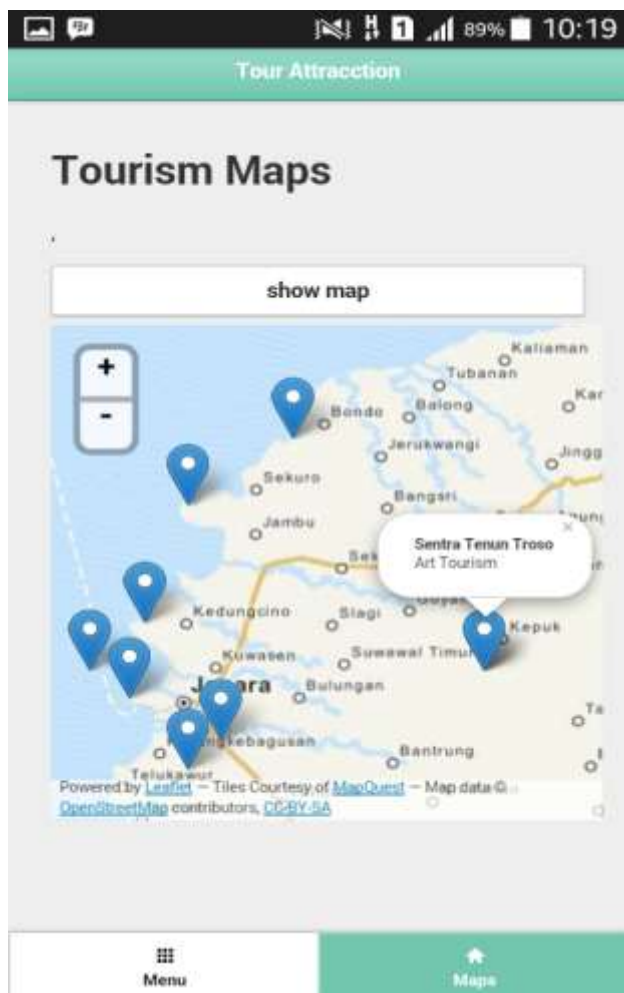
menampilkan peta keseluruhan kabupaten jepara beserta letak letak objek.

## 7. Tampilan Menu utama



Gambar .1 Tampilan di atas adalah menampilkan menu utama. Menu utama di awali dengan Profil tentang Jepara selanjutnya akan muncul pilihan-pilihan menu.

## 8. Tampilan Peta Digital Kabupaten Jepara



Gambar 2 Pada menu tampilan menu peta, di tampilkan gambar peta kabupaten Jepara dengan beberapa fitur yaitu geser peta, user dapat menggeser-geser gambar peta dengan tangan, zoom in untuk memperbesar gambar zoom out untuk memperkecil gambar.

## V.Hasil Dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Setelah program selesai dibuat maka dilakukan pengujian sehubungan dengan perangkat lunak sebagai bahan pentlitian dan pengembangan untuk selanjutnya, Tidak dilakukan pengumpulan data analisis khusus sampai seberapa jauh efisiensi dan tingkat pemahaman penggunaan peramgkat lunak karena keterbatasan waktu yang ada.Pengujian program dilakukan dengan menggunakan program aplikasi secara

keseluruhan, diperoleh laporan pengujian sebagai berikut :

1. Apikasi Peta ini dapat menampilkan lokasi tempat objek-objek sesuai dengan nama objek wisata dan kuliner yang ada di kabupateb Jepara.
2. Informasi yang di tampilkan dari objek wisata sesuai dengan informasi yang ada.
3. Navigasi yang meliputi geser kanan kiri atas bawah, zoom in dan zoom out berjalan dengan perancangan aplikasi.
4. Aplikasi peta ini dapat menampilkan letak lokasi jalan protocol sesuai dengan nama jalan dan tempat objek yang dituju.
5. Semua aplikasi berjalan dengan baik tanpa ada yang trouble.

Hasil uji menunjukan program telah berjalan sesuai dengan tujuan, dan konsep yang telah dirancang penulis sebelumnya.

### 2.Pembahasan

Dalam Pembahasan program ini akan dijelaskan tentang pengertian dari koding yang dibuat melalui eclipse. Sehingga dapat menghasilkan tampilan seperti menu utama, wisata kota jepara, kuliner, hotel, biro perjalanan, sejarah.

### 3.Pengujian Sistem

Hasil Pengujian Fungsionalitas dan Usability Sistem Pengujian sistem ini bertujuan untuk menguji komponen sistem yang telah dirancang sebelumnya dan untuk memastikan bahwa setiap elemen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pengujian perangkat lunak ini, menggunakan metode Black Box yaitu yang berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Metode pengujian Black Box memfokuskan pada keperluan fungsional dari perangkat lunak. Pengujian dalam sistem ini melibatkan 30 responden dengan rincian 30 responden dan 1 respondenya adalah admin adapaun daftar jumlah penguji sistem dari pihak mahasiswa.

No	Objek Wisata dan Kuliner	Jumlah
1	The annual Event	5

2	Typical Food of Jepara	5
3	Natural Tourism	5
4	Historical Tourism	5
5	Craft Industry	5
6	The Original Dance of Jepara	5
7	The Original Snack of Jepara	-
8	Hotel & resort	-
9	Travel	-
10	Karimun Tours	-
<b>Total</b>		30

Tabel 4.5 Daftar Jumlah Responden

Pengujian dilakukan terhadap fungsionalitas sistem dan usability sistem. Hasil pengujian fungsionalitas sistem dari sisi pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.6 Dan hasil pengujian usability sistem dari pengguna dapat di lihat tabel 4.6.

N O	PERNYATAAN	S	SS	T S	ST S
1	Pengguna tidak dapat mengakses fitur jika belum conect Internet	10	12	8	0
2	Pengguna dapat mengakses fitur jika telah conect internet	16	12	2	0
3	Pengguna dapat mengakses fitur kapan saja dimana saja	9	18	3	0
4	Sistem dapat menampilkan daftar objek wisata dan	20	7	3	0

	kuliner yang mudah di mengerti yang ada di kabupaten Jepara				
5	Sistem dapat menampilkan profil Kabupaten Jepara	16	14	0	0
6	Admin dapat mengubah data Informasi ter up date	13	15	2	0
7	Pengguna dapat membaca informasi tentang jepara telah di publish	18	9	3	0
8	Pengguna dapat mengasihkan saran dan kritik	23	7	0	0
9	Apakah anda setuju bahwa tampilan aplikasi Sistem Informasi Peta Digital Pariwisata dan Kuliner Di Kabupaten Jepara dibangun cukup menarik?	18	7	4	0
10	Apakah anda setuju bahwa aplikasi Sistem Informasi Peta Digital Pariwisata dan Kuliner ini membantu meningkatkan kualitas Dinas Pariwisata dalam melakukan promosi wisata?	20	8	2	0

<b>Total</b>	<b>16 3</b>	<b>10 9</b>	<b>2 7</b>	<b>0</b>
--------------	-----------------	-----------------	----------------	----------

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Functionality Sistem Sisi Pengguna

NO	PERNYATAAN	S	SS	TS	STS
1	Menu-menu yang disediakan sistem mudah dimengerti	17	11	1	1
2	Tampilan sistem sederhana	14	5	0	11
3	Tampilan sistem menarik	10	15	5	0
4	Sistem dapat mempermudah pengguna dalam pembuatan sistem informasi pariwisata dan kuliner	15	15	0	0
5	Pengguna dimudahkan untuk mengetahui pariwisata dan kuliner yang telah di publish	15	15	0	0
<b>Total</b>		<b>71</b>	<b>61</b>	<b>6</b>	<b>12</b>

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Usability Sistem Sisi Pengguna

Presentase hasil pengujian fungsionalitas system :

- Sangat setuju : ( 109/240)\*100%= 50.2%

- Setuju : (163/240)\*100% = 43.0%
  - Tidak setuju : ( 27/240)\*100% = 6.1%
  - Sangat tidak setuju:(0 /240)\*100%= 0%
- Presentase hasil pengujian usability system :

- Sangat setuju : (71/150)\*100% = 47.3%
- Setuju : (61/150)\*100%= 40.6%
- Tidak setuju : (6/150)\*100% = 4.0 %
- Sangat tidak setuju:(12/150)\*100%=8.0 %

Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan 30 responden pengguna, dapat diketahui bahwa sebagian besar pengguna menyatakan penilaian yang baik terhadap sistem informasi peta digital pariwisata dan kuliner yang telah dibuat. Data hasil pengujian fungsionalitas bahwa responden sangat setuju sebanyak 50.2%, setuju sebanyak 43.% yang menyatakan tidak setuju sebanyak 6.1% dan yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 0%.responden menyatakan fungsionalitas sistem tidak berjalan dengan baik.

Berdasarkan pengujian dari segi usability sistem informasi pariwisata dan kuliner, diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar besar responden puas dengan sistem yang dibuat. Data hasil pengujian usability bahwa responden sangat setuju sebanyak 47.3%, setuju sebanyak 40.6% ,yang menyatakan tidak setuju sebanyak 4.0% dan yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 8.0 %. Berdasarkan hasil pengujian tersebut,dapat disimpulkan bahwa sistem informasi peta digital pariwisata dan kuliner menggunakan metode scrum yang telah dibuat ini layak untuk digunakan oleh pengguna. Akan tetapi, perlu adanya pengembangan sistem yang lebih lanjut agar sistem dapat berjalan lebih baik.

## VI. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan fakta yang didapat selama proses pembuatan Sistem informasi pariwisata dan kuliner di kabupaten jepara, di dapatkan informasi bahwa perangkat lunak ini telah memberikan manfaat yang cukup berarti bagi wisatawan dan manca negara dan Dinas Pariwisata kabupaten Jepara dalam proses informasi dan promosi objek wisata dan kuliner

yang ada di kabupaten Jepara. Selain itu penulis juga memperoleh beberapa kesimpulan lain, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Dengan adanya fasilitas objek wisata dan kuliner memudahkan wisatawan manca Negara dan wisatawan lokal untuk mengetahui keterangan apa saja yang ada di objek wisata dan kuliner di seluruh Kabupaten Jepara.
- b. Wisatawan lebih tertarik untuk menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dan teknologi mobile dari handphone android dari pada metode informasi dengan buku atau kertas dan komputer.
- c. Dengan adanya program sistem informasi pariwisata dan kuliner yang tersedia di Dinas pariwisata Kabupaten Jepara, maka di harapkan para wisatawan manca Negara dan wisatawan lokal dapat dengan mudah mengetahui lokasi dan keterangan objek wisata tersebut.

## 2. Saran

Dari hasil yang diperoleh mulai dari proses pembuatan sistem informasi pariwisata dan kuliner terdapat beberapa hal yang perlu penulis sarankan terkait dengan sistem informasi pariwisata dan kuliner di kabupaten jepara :

- a. Perlunya adanya sosialisasi program peta pariwisata dan kuliner di kabupaten jepara berbasis mobile ke masyarakat umum dan manca Negara atau ke daerah-daerah agar dapat mempromosikan dan memudahkan masyarakat untuk mengetahui lokasi dan potensi serta informasi mengenai pariwisata dan kuliner di kabupate jepara.
- b. Selain di implementasikan diharapkan adanya pengembangan supaya program ini dapat di akses melalui media lainya seperti komputer internet.
- c. Program peta yang penulis buat mungkin masih sederhana, sehingga dapat di kembangkan dan di sempurnakan lagi. Baik dari segi tampilan materi-materi yag di sampaikan.

publisher berbasis mobile menggunakan Framework spring dan hibernate,”pp.1-8,2012.

- [3 ]Weni Rahmawati, “pengembangan Modul Front-End System Pada Aplikasi Peta Digital Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Framework koss,”pp. 1-8,2012
- [4 ] Iqbal, Hasan. (2002). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi offset.
- [5 ]Sutopo, A. H.(2003). *Multimedia Interaktif dengan Flas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6 ]Umi Proboyekti, “Bahan Ajar Rekayasa Perangkat Lunak Agile Software Development.”pp. 1-9
- [7 ]Jede andi “Pengembangan Modul Front-End System Pada Aplikasi Peta Digital Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Pendekatan Metode agile, pp 1-8,juni 202.
- [8 ]Mokhamad Hatta (2007)  
inherent.brawijaya.ac.id  
[online].[http://inherent.brawijaya.ac.id/portal/?hlm=artikel\\_detail&=21](http://inherent.brawijaya.ac.id/portal/?hlm=artikel_detail&=21)
- [9 ]Group Kampung Media (2009)  
[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net) [Online].  
<http://slideshare.net/guest86c4c95/pengenalan-dasar-internet-dan-website>.

## REFERENCES

- [1 ] Andleigh, P. K. (1995). *Multimedia System Design*. London: Prentice Hall PTR
- [2 ] Reza Lesmana, “Pengembangan modul back-end system pada aplikasi Peta Digital